

Utilización de escenarios inacabados para la elaboración de ítems en contextos de educación primaria

Use of unfinished scenarios to develop items in primary educational contexts

Juan Pablo Pizarro Ruiz¹, Cristina Di Giusto Valle² y Silvia Castellanos Cano³

El objetivo del presente trabajo es utilizar la metodología de escenarios inacabados para elaborar ítems que configurarán cuestionarios de evaluación en torno al constructo de Personalidad Eficaz (Fortalezas, Demandas, Retos y Relaciones) en niños y niñas con edades comprendidas entre los 7 y 11 años en base a las respuestas dadas por los niños. Los escenarios inacabados son situaciones interpersonales definidas, pero inacabadas, que los niños deben finalizar respondiendo a las cuestiones que se les plantean. Se expusieron 44 escenarios inacabados a una muestra de 136 alumnos de 2º y 3º ciclo de Educación Primaria. Se obtuvieron más de 1900 respuestas que derivaron en una colección de más de 340 ítems, que una vez sometido a juicio de expertos para cribar a los más oportunos para la evaluación del constructo, definirían una batería de 6 cuestionarios de 120 ítems en total.

Palabras claves: Escenarios inacabados, Elaboración de ítems, Personalidad Eficaz, Educación Primaria

The aim of this paper is to use the unfinished scenarios methodology to develop items, that will shape evaluation questionnaires about Personality Effective construct (Strengths, Requests, Challenges and Relationships) children aged between 7 and 11 years, based on the responses by the children. Unfinished scenarios are defined interpersonal situations, but unfinished, that children should finish answering the questions they face. In total, 44 unfinished scenarios were presented to a sample of 136 students in 2nd and 3rd cycle of primary. More than 1900 responses of students were obtained that gave a result a collection of over 340 items. These items were put on trial expert for screening the most suitable for the evaluation of the construct. The end result was a battery of 6 questionnaires with 119 items.

Keywords: Unfinished scenarios, Elaboration of items, Effective Personality, Primary Education

Recepción del artículo: 14.04.2011 - Aprobación del artículo: 16-08-2011

¹ Licenciado en Psicología. Universidad de Oviedo, España

² Licenciada en Psicología. Universidad de Oviedo, España.

³ Licenciada en Psicología. Universidad de Oviedo, España.

La correspondencia relativa a este artículo debe ser dirigida a pizarroruiz@msn.com

Introducción

En este trabajo se presenta una metodología, que denominaremos de “escenarios inacabados”, propuesta como una técnica eficaz para apoyar la elaboración de ítems que vayan conformar una prueba de evaluación. De hecho, el trabajo que aquí se expone constituye el punto de partida de otro más amplio que pretende la construcción de una batería de cuestionarios de evaluación en torno al constructo de Personalidad Eficaz (Martín del Buey, Zapico, Martín Palacio, Dapelo, Marcone y Granados, 2008; Dapelo, Marcone, Martín Palacio, Martín del Buey y Zapico, 2006; Fueyo, Martín Palacio y Dapelo, 2010), que se detalla en el siguiente apartado, en alumnos y alumnas de segundo y tercer ciclo (de 7 a 11 años) de Educación Primaria.

La metodología de escenarios inacabados que aquí se presenta consiste en plantear a los participantes situaciones hipotéticas para, a continuación, realizarles preguntas sobre las mismas. Las repuestas dadas a estos escenarios inacabados servirán de base para la generación de ítems que vayan a conformar una prueba de evaluación. Con esta metodología se pretende que sea la propia población objetivo de la prueba de evaluación a construir, la que pase a ser parte implicada y activa en la generación de los contenidos, el lenguaje y las situaciones que conformarán los ítems de esa futura prueba.

A lo largo de este trabajo veremos metodologías similares a la que aquí se presenta que poseen una larga tradición de utilización práctica en psicología, tanto en evaluación como en investigación, aunque las teorías de las que parten o los objetivos que persigan estas metodologías difieran de los nuestros. De hecho, la metodología de escenarios inacabados propuesta en este trabajo presenta varios elementos en común con las técnicas proyectivas, tal y cómo se deduce de las definiciones de Fiske (1971) y Lindzey (1961). Fiske define las técnicas proyectivas como procedimientos de observación, a través de material tipificado, en el que el evaluador elicit gran cantidad de repuestas que se supone son expresión del mundo interno del sujeto. Lindzey las define como instrumentos que provocan una amplia variedad de repuestas subjetivas, altamente multidimensionales, evocadoras de respuestas con un mínimo conocimiento por parte del sujeto del objetivo del test, que estimula la imaginación del sujeto y de las que no se derivan repuestas correctas o incorrectas. El propósito de las técnicas proyectivas que da Fiske en su definición y las características que las definen según Lindzey, son coincidentes con la orientación que se le ha dado a la metodología de escenarios inacabados. De hecho, la utilización de situaciones como las que conforman los escenarios de este trabajo son utilizadas en numerosas técnicas proyectivas.

Dentro de las técnicas proyectivas estructuradas encontramos el TAT o Test de Apercepción Temática (Murray, 1943) del que se derivan otras pruebas como CAT-A, CAT'S y CAT-H (Bellack, 1993), que ofrece a niños y adolescentes dibujos a par-

tir de los cuales se les pide que inventen una historia. O el Test de Relaciones Objetivas o TOR (Phillipson, 1955) que se sirve de escenarios, o situaciones sobre las que se les pregunta a los niños “¿Qué está ocurriendo aquí y ahora?”. Otra técnica proyectiva que utiliza una metodología similar a la de los escenarios es el Pata Negra (PN) de Corman (1982) considerada la técnica más popular de las utilizadas en población infantil, al menos en Europa (Fernández-Ballesteros, Vizcarro y Oliva, 2002). Este test está compuesto de 16 láminas que apuntan a diferentes situaciones. Con cada lámina el sujeto ha de construir un relato más o menos relacionado con el escenario que figura en la lámina. Otra, pero esta vez de carácter semi-estructurado, es el Test de Frustración de Rosenzweig (1972). Es una prueba diseñada para evaluar el nivel de frustración de un sujeto, y en base a ello determinar algunos rasgos de su personalidad y su manera de relacionarse con la agresión. Consta de 24 láminas, lo que nosotros denominamos escenarios inacabados, con situaciones a las que el niño debe dar respuesta. Las populares Fábulas de Düss (1980) también presentan una metodología similar en ciertos aspectos a los escenarios inacabados. Estas fábulas son historias leídas por el examinador, que hacen referencia a situaciones de la vida infantil, y a las que ha de responder el niño terminándolas.

También Kohlberg (1984), para desarrollar su teoría sobre el desarrollo moral, se sirve de la utilización de escenarios inacabados como forma de evaluación. Su meta fue reunir las respuestas que los niños daban a distintos dilemas morales que Kohlberg (1984) les proponía. Con una metodología similar a la propuesta trabajan las técnicas proyectivas con una perspectiva cognitivo-conductual que pretenden analizar cómo el sujeto resuelve determinados problemas que le son presentados por medio de estímulos visuales o verbales en forma de historia (Fernández-Ballesteros, Vizcarro y Oliva, 2002). Desde este planteamiento han surgido una serie de técnicas con el fin de evaluar las habilidades cognitivas en la resolución de problemas interpersonales, como el “ICPS” o Interpersonal Cognitive Problem Solving (Spivack y Shure, 1974).

En estudios más recientes, la metodología de escenarios inacabados sigue vigente. En el trabajo de Sharp, Croudace y Goodyer (2008) se evalúan los estilos de respuesta a escenarios sociales y su relación con la presencia de alguna psicopatología. Cabe destacar lo reciente del mismo y la utilización de esta forma de trabajo en niños entre los 7 y los 11 años, en las mismas edades con las que se trabaja en el presente estudio. Para evaluar sus estilos de respuesta elaboran quince láminas en las que aparecen situaciones familiares para el niño. Se destaca, como muestra, el siguiente escenario:

“Geena es la niña más gorda en su clase. Es mucho más grande que el resto de los chicos y chicas. Un día, Geena se olvida sus pantalones cortos de gimnasia en casa y tiene que pedirlos prestados a otra persona. Pero está tan gorda, que al pedir prestados los pantalones ninguno es lo suficientemente grande para que le sirva”.

Una vez planteadas las situaciones se les pregunta: “¿Qué crees que los demás niños piensan de ti?” A la vez que se lee la historietta de arriba se acompaña de ilustra-

ciones que refleja lo que la historia va contando, de forma análoga a la metodología que se ha seguido en el trabajo que aquí se presenta.

Pero, ¿resulta esta metodología de escenarios inacabados adecuada para el objetivo que perseguimos? Es decir, utilizar sus repuestas a los escenarios como base para la elaboración de ítems que desembocarán en una batería de cuestionarios para la evaluación de la Personalidad Eficaz.

La utilización de metodologías similares a la de escenarios inacabados tampoco resulta novedosa en psicología para alcanzar este objetivo. Así, el trabajo de Caulkins, Trosset, Painter y Good (2000) utiliza los escenarios como metodología a través de la cuál inferir modelos de identidad cultural. Se sirven de una batería de 21 escenarios para describir los perfiles de identidad en varias muestras de sujetos de Gales, Escocia y Noreste de Inglaterra. Los utilizan para documentar la "identidad declarada" (lo que nos gusta) y la "identidad atribuida" (los que son como el grupo "X"), y para descubrir las semejanzas y diferencias entre grupos étnicos.

Resulta pertinente la utilización de esta metodología especialmente en niños de estas edades, todavía con pensamiento lógico-concreto, en las que los ítems abiertos, abstractos o muy generales no les son fáciles de responder. Así, por ejemplo, ítems como "Suelo sentir vergüenza" no resultarían apropiados por la falta de especificidad con la que funciona este tipo de pensamiento, ya que su capacidad para generalizar es todavía limitada (Papalia, 2002). Sí, en cambio, si estos ítems se dotan de un componente contextual que los haga menos abstractos o generales, y por tanto mejor adaptados al tipo de pensamiento de los niños y niñas de 7 a 11 años, (por ejemplo, "Suelo sentir vergüenza en el colegio"). Así pues, en esta metodología, la variable a medir vendría marcada por el investigador, pero las situaciones o contextos en las que evaluar la misma vendrían generados por la propia población objeto de evaluación.

En este sentido, y también relacionado con el objetivo de esta investigación (utilizar las respuestas para elaborar ítems), Thompson, Sharp y Alexander (2008) elaboran un test para medir sentimientos de culpa y vergüenza en el que piden a los sujetos evaluados que se imaginen las situaciones que aparecen en las diferentes láminas que les presentan. y que respondan a una serie de ítems. No sólo se sirven de la metodología de escenarios inacabados, sino que estos autores organizaron grupos de estudiantes para generar esos escenarios de evaluación y dar respuestas a una serie de situaciones cotidianas susceptibles de generar culpa o vergüenza. Metodología no análoga, pero si similar a la que hemos seguido nosotros para construir los ítems de la batería.

Como se puede ver la metodología de escenarios inacabados en las que se plantea una situación o historieta, y después se realizan preguntas sobre la misma, es de frecuente uso en psicología sobre todo en la infancia. Todos los trabajos reseñados presentan puntos en común con la metodología aquí utilizada, aunque en algunos casos las teorías subyacentes y los propósitos de la evaluación difieran de los de este trabajo. Por todo ello, se entiende la metodología de escenarios como adecuada para al-

canzar el objetivo perseguido: elaborar ítems en función de las respuestas dadas a los escenarios para la confección de una batería de evaluación.

El constructo de Personalidad Eficaz

La batería de cuestionarios, objetivo último de la aplicación de esta metodología, pretende evaluar el constructo de Personalidad Eficaz en niños y niñas con edades comprendidas entre los 7 y los 11 años. A continuación, se presenta una síntesis de este constructo con el objeto de entender mejor el propósito de evaluación de la batería de cuestionarios que se pretende construir.

El constructo Personalidad Eficaz (Martín del Buey, Martín Palacio, Dapelo, Marcone, y Fernández, 2006) está compuesto por cuatro esferas del yo: fortalezas (autoconcepto y autoestima); demandas (motivación, atribución y expectativas); retos (afrentamiento de problemas y toma de decisiones) y relaciones (comunicación, empatía y asertividad). Surge con objeto de organizar y sintetizar diferentes modelos que recogen variables similares y afines dentro de sus cuerpos teóricos, dotándolas, así, de una estructura unitaria que permite evaluarlas e intervenir sobre ellas de forma conjunta. Este constructo bebe de distintos antecedentes: los estudios de autoeficacia de Bandura (1975, 1977, 1986 y 1997); los estudios sobre la inteligencia como la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (2001) o la teoría triárquica de Sternberg (1985); de distintos modelos en torno a la inteligencia emocional como el modelo de habilidades de Salovey y Mayer (1990), la inteligencia emocional como rasgo (Petrides, Pérez González y Furnham, 2007; Petrides y Furnham, 2000 y 2003); el modelo de Competencias Emocionales (Goleman, 1998; Bradberry y Greaves, 2005) o el modelo de Inteligencia Emocional-Social de Bar-On (2006); y también de diversos estudios en torno a la madurez como los trabajos de Serra y Zacaes (1996 y 1998) o el modelo de madurez psicológica de Heath (1977).

La primera dimensión denominada "Fortalezas del yo" recoge todos aquellos factores relacionados con el autoconcepto y la autoestima y dan respuesta a la pregunta existencial ¿Quién soy yo? y ¿Cómo me valoro? Se considera esta primera dimensión como el pilar donde se apoya toda la fuerza de una personalidad eficaz. La segunda dimensión se denomina "Demandas del yo" y agrupa todos los factores relacionados con la motivación de logro, las atribuciones o locus de control y las expectativas. Da respuesta a la pregunta existencial de ¿Qué quiero?, ¿Qué expectativas tengo de conseguirlo?, y ¿De quién o de qué depende su consecución exitosa? La tercera dimensión del constructo se denomina "Retos del yo" y agrupa todos aquellos factores relacionados con el afrontamiento de problemas y la toma de decisiones. Responde a la pregunta igualmente existencial de ¿Qué problemas tengo para alcanzar los objetivos?, y ¿Cómo tomo las decisiones? La cuarta y última dimensión la hemos llamado "Relaciones del yo" y agrupa todos aquellos factores que se han señalado de especial relevancia en el marco de las investigaciones y se relacionan con la comunicación, la empatía y la asertividad. Responde a las preguntas existenciales de ¿Cómo me comu-

nico?, ¿Cómo intento ponerme en el lugar del otro?, y ¿Cómo interactúo sin dejar de ser uno mismo?

En torno al constructo de Personalidad eficaz se han desarrollado dos tipos de acciones: construcción de cuestionarios evaluadores y desarrollo de programas de entrenamiento en distintas poblaciones abarcando niveles desde la educación primaria, secundaria, universitaria, y adultos hasta niveles poblacionales específicos tales como niños y adolescentes en régimen de acogida, alta capacidad, y mundo empresarial. Se pretende que a partir de los resultados de la aplicación de la metodología de escenarios inacabados, es decir las repuestas dadas por los niños a los escenarios, se elaboren ítems que desembocarán en una batería de cuestionarios apropiados para este grupo etáreo.

Método

Requisitos previos y formación del profesorado

Previo a la generación de escenarios inacabados se establecieron los requisitos que deberían de cumplir las situaciones planteadas: neutras, abiertas, motivantes, creíbles, familiares, con cierto aire lúdico y que evocaran repuestas relacionadas con lo que se pretendía medir. Neutras para no sesgar y abiertas para no restringir sus repuestas. Creíbles y familiares, para que sus contestaciones se correspondieran con sus vivencias y experiencias cotidianas. El formato ágil, a través del lenguaje hablado y sin escritura de por medio, acompañado de material fotográfico que siempre resulta más atractivo, para disfrazar trabajo de juego y a mantener la atención del auditorio. Pero fundamentalmente, que evoquen repuestas relacionados con lo que se pretende medir, así por ejemplo, si se quiere saber qué evalúan estos niños de sí mismos a la hora de considerarse buenos o malos estudiantes, el escenario debe suscitar repuestas sobre las características con que describen a un buen o mal estudiante para conocer los criterios de comparación que utilizan.

Por otro lado, fruto del interés en que los profesores -en cuyos alumnos se iba a intervenir- se implicaran y participaran de forma activa en la generación, revisión, modificación y aplicación de los escenarios, se les impartió un curso de formación en el que se les instruía en el constructo de Personalidad Eficaz. El curso, que se denominó "Evaluación de Competencias personales y sociales en Educación Primaria", constó de cinco sesiones de 2 horas de duración cada una, es decir, un total de 10 horas. Se les presentaron los programas de intervención implantados y las pruebas de evaluación existentes en torno al constructo. Facilitó la implicación del profesorado el acreditarles con una certificación oficial de formación permanente la participación en el curso expedida por el Centro de Formación del Profesorado de Oviedo (CPR). Esta formación serviría para que, más adelante, llevaran a cabo un juicio de expertos sobre los escenarios planteados.

Generación de escenarios

La generación de los escenarios inacabados giró en torno a las cuatro esferas en las que se estructura el constructo de Personalidad Eficaz: Fortalezas, Demandas, Retos y Relaciones del yo. En primer lugar, se establecieron aquellas variables de cada una de las cuatro esferas que se pretendían medir en niños de segundo y tercer ciclo de educación primaria, y que quedan contempladas en dicho constructo: Autoconcepto y Autoestima (Fortalezas del yo); Motivación, Atribuciones y Expectativas (Demandas del yo); Afrontamiento de problemas y Toma de decisiones (Retos del yo); y Comunicación, Asertividad y Empatía (Relaciones del yo). Las variables sobre las cuales se deseaba obtener información de cara a la construcción de ítems, y que por tanto fueran evaluadas en la batería (Tabla 1).

Una vez establecidas las variables, se generaron los escenarios inacabados (situaciones y preguntas) que permitieran a los alumnos evocar fácilmente repuestas relacionadas con ellas permitiendo conocer mejor y de primera mano su “yo” y su “mundo”.

En una primera fase, cada una de las variables que conformaran la batería de Personalidad Eficaz estaba relacionada con un escenario inacabado. En sucesivas revisiones, los escenarios se fueron fusionando, afinando más en las cuestiones planteadas a los alumnos de manera que tocarán más de una variable de interés y en las que tuvieran cabida preguntas que elicitaran respuestas de diferentes esferas del constructo. Una vez planteadas las situaciones, se llevó a cabo una exhaustiva búsqueda de imágenes a través de la red que fueran de libre acceso y que encajaran con los escenarios propuestos. Estas imágenes son parte fundamental de la metodología de escenarios inacabados propuesta. Son la representación gráfica del escenario planteado y trabajan como el punto de referencia necesario para estos niños con edades comprendidas entre los 7 y los 11 años, que se enmarcan dentro de la etapa de operaciones concretas, en la que presentan una mayor capacidad para el razonamiento lógico que en etapas anteriores aunque todavía a un nivel muy concreto. Es precisamente este nivel de concreción el que aportan las imágenes. Cuando un escenario planteado de forma oral expone una situación hipotética, la imagen concreta de qué se está hablando, y diluye la condición de hipotética que dificulta el pensamiento lógico-concreto. Así, si la protagonista de un escenario se llama Belén, acompañarlo de una foto de una niña de una edad similar a las suyas, funcionará para los alumnos como referencia sobre la que trabajar para dar respuesta a las cuestiones planteadas en el escenario.

En el mismo sentido, cuanto mayor fuera el grado de identificación de los alumnos con las imágenes que presentamos, más cercanas a ellos mismos deberían ser las repuestas que nos iban a dar. De ahí que las imágenes seleccionadas se mueven todas en torno a alumnos de estas edades, con diferentes tonalidades en su color de piel y de pelo y con presencia igualitaria de ambos géneros que facilite la identificación del espectro de niños con la actividad que está llevando a cabo. En los escenarios en los

que se consideró oportuno, de cara a posibles diferencias que pudieran darse en las respuestas, incluso se separaba a los alumnos para trabajar de manera diferencial en función de su género. Por ejemplo, si preguntamos "¿cómo es una niña guapa que tiene tu edad?", no es lo mismo una niña guapa para las chicas que para los chicos. Y como evaluamos de cara a entender que elementos influyen en la valoración de su autoconcepto físico, en este caso nos interesa más conocer la respuesta de las chicas. Sin embargo, no en todos los escenarios se incluyeron fotos reales. En algunos casos se incluyeron dibujos, fundamentalmente por dos razones: contribuir al aire lúdico que se pretendía dar a la actividad; y para los escenarios en los que se preguntaba por estados de ánimo, eran una manera sencilla y gráfica de reflejar las emociones sin sesgar las respuestas por el contexto de la foto.

Tabla 1

Esferas del yo, Dimensiones y Variables del constructo de Personalidad Eficaz.

Esfera del yo	Dimensiones	Variables
Fortalezas del yo	Autoconcepto Autoestima	Autoconcepto Familiar Autoconcepto Social Autoconcepto Físico Autoconcepto Académico Autoconcepto Emocional
		Motivación
Demandas del yo	Atribuciones	Internas de Éxito: -debidas a Capacidad -debidas a Esfuerzo Internas de Fracaso: -debidas a Capacidad -debidas a Esfuerzo Externas de Éxito Externas de Fracaso
		Expectativas
Retos del yo	Afrontamiento de problemas	Resolutivo Pasivo
	Toma de decisiones	Evitativo
Relaciones del yo	Comunicación Asertividad Empatía	Habilidad de expresarse en una situación social Habilidad para la defensa de los derechos propios Habilidad para controlar enfado

Habilidad para decir "no" y cortar interacciones
 Habilidad para formular peticiones
 Habilidad para interaccionar con el otro
 SEXO

Una vez diseñados y preparados los escenarios inacabados fueron sometidos a dos juicios de expertos, quienes aportaron las críticas y los cambios que consideraron oportunos antes de su aplicación. Las modificaciones giraron en torno al lenguaje utilizado -sustituir algunas palabras por sinónimos más comprensibles para ellos- y en torno a la sustitución de ciertas imágenes por otras que reflejaran más fielmente la diversidad de los centros educativos -por ejemplo, nos propusieron utilizar fotografías de más de un tipo de familia (monoparental y no sólo biparental) -, sin modificaciones respecto al contenido de los escenarios que juzgaron como adecuado. El primer juicio de expertos fue llevado a cabo por tres miembros del equipo de investigación GOYAD (Grupo de investigación de Orientación y Atención a la Diversidad de la Universidad de Oviedo) que habían participado en la elaboración del programa de intervención de Personalidad Eficaz en Educación Primaria. En el segundo juicio, los expertos fueron nueve profesores de los dos colegios públicos (en los que se iban a aplicar los escenarios inacabados) con amplia experiencia docente en educación primaria, que recibieron formación previa en torno al constructo de Personalidad Eficaz, los programas de intervención implantados -con especial interés en los de educación primaria- y las pruebas de evaluación existentes en torno al constructo, en el curso de formación del que ya se ha hablado.

Se pidió autorización escrita a los padres de los alumnos que iban a participar a través de una circular en la que se les informaba de la actividad que se iba a desarrollar. Para solucionar posibles dudas que pudieran surgir se concertó, con aquellos padres que quisieran asistir, una reunión en la que se les detallaría más en profundidad el desarrollo de los escenarios y el propósito de su aplicación.

Los escenarios inacabados se constituyeron para ser aplicados en sesiones de una hora de duración. Primero se planteó la construcción de un bloque de escenarios (escenarios que se aplican en la misma sesión) para cada uno de los cuatro componentes del constructo: uno para Fortalezas del yo, otro para Demandas del yo, otro para Retos del yo y otros para Relaciones del yo. Pero en la práctica metodológica, unas sesiones quedaban demasiado cortas, y otras densas y extensas. Se optó entonces por combinarlos quedando configurados de la siguiente manera: una sesión para “Fortalezas del Yo y Motivaciones”, otras para “Atribuciones y Expectativas”, otra para “Retos del Yo” y otra para “Relaciones del Yo”. Cada una de las sesiones o bloque de escenarios inacabados se aplicaba en un aula distinta, y por tanto con alumnos distintos, tal y como se detalla en los apartados instrumento y participantes.

Instrumentos

La metodología de escenarios inacabados propuesta consta de 44 escenarios divididos en cuatro bloques: “Fortalezas del yo y Motivación”, “Atribuciones y Expectativas”, “Relaciones del yo” y “Retos del yo”. Se planteó la aplicación de una metodología de escenarios inacabados ante la necesidad de conocer de primera mano las expectativas, motivaciones, atribuciones, situaciones, etc. que a los niños de entre 7 y 11 años les pudieran resultar familiares. En definitiva, interesaba conocer su mundo y su lenguaje. Conocer qué era para ellos un buen amigo, qué era para ellos un problema, qué era un buen estudiante o cómo respondían a una situación problemática, resulta indispensables para alcanzar el objetivo de construir la batería de evaluación de personalidad eficaz en niños de segundo y tercer ciclo de educación primaria. En la figura 1 puede verse el ejemplo de dos escenarios:

Figura 1. Ejemplo de escenarios del bloque Relaciones del yo

1. a) Cada día nos encontramos con situaciones en las que nos gustaría decir que no, pero acabamos diciendo que sí. Por ejemplo: *(Sacamos imagen de abajo)*



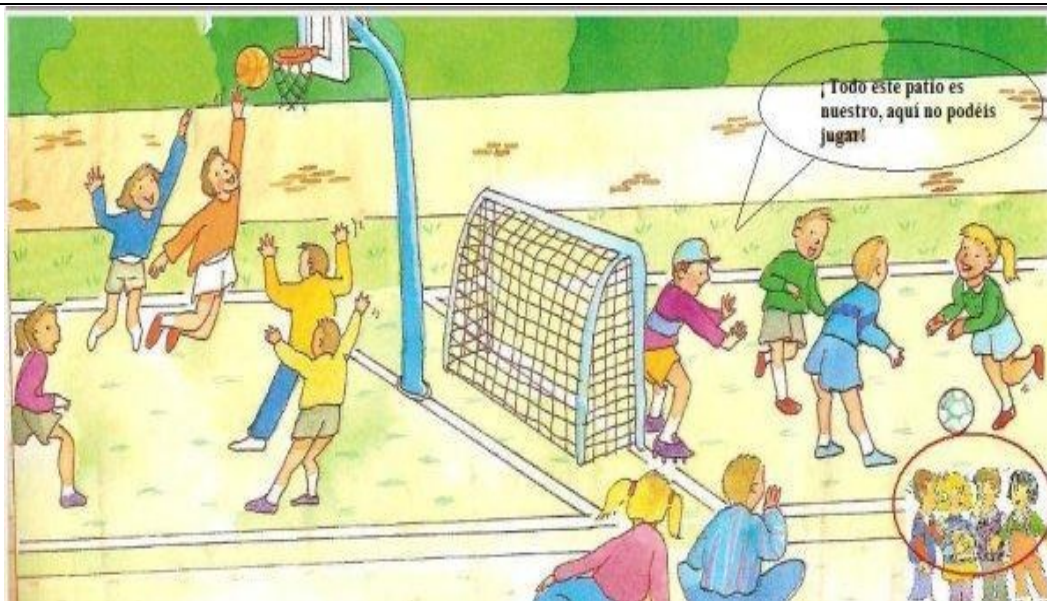
Miguel quiere que Juan le deje la bicicleta cuando ve a Juan jugando con ella. Miguel le dice: ¿Me dejas tu bicicleta? Juan no quiere dejársela porque está pasándoselo muy bien. Veis el bocadillo en el que sale pensando "no"... Pero termina dejándosela, veis que al final le dice que "sí". Podrías poner situaciones en las que te hubiera gustado decir que "no", pero dijiste que "sí". *(Sacamos imagen de abajo)*



1. b) Y ahora podrías poner situaciones en las que te atreviste a decir "no", en las que os pidieron algo y os atrevisteis a decir que "no" (*Sacamos imagen de abajo*) Como hace ahora Juan que veis que piensa que no y dice que no.



2. Unos niños del patio dicen a otros más pequeños que sólo pueden usar una pequeña parte del patio porque el resto es suyo... (*Sacar imagen de debajo*) Sabéis que los niños, aunque sean más pequeños, tienen *derecho* a utilizar todo el patio y también que los mayores *no tienen derecho* a mandarles.



- a) ¿Qué pueden hacer los pequeños para que esto termine bien?
- b) ¿Y para que termine mal?

Participantes

Los escenarios inacabados se llevaron a cabo en dos colegios públicos de Oviedo, participando tres y cuatro aulas de cada uno de ellos. De un colegio participaron alumnos de 3º, 5º y 6º, y del otro, alumnos que cursaban 3º, 4º y 6º. En total participaron 136 alumnos: 40 de 3º, 49 de 4º, 16 de 5º y 21 de 6º de primaria.

Los escenarios inacabados referidos al "Fortalezas del yo y Motivación" se llevaron a cabo en 24 alumnos de 4º de primaria y 10 de 5º de Primaria. Los de "Atribución y Expectativas" en 17 alumnos de 3º y 21 de 6º de Primaria. Los de "Relaciones del Yo" en 25 alumnos de 4º de Primaria. Y los de "Retos del Yo" en 23 alumnos de 3º y 16 de 6º de Primaria. En total se aplicó el bloque de escenarios inacabados "Fortalezas del yo y Motivación" a 34 alumnos; el de "Atribuciones y Expectativas" a 38 alumnos; el de "Relaciones del yo" a 25 alumnos y el de "Retos del yo" a 39 alumnos.

Procedimiento de aplicación

Las sesiones de aplicación fueron dinamizadas y dirigidos por tres aplicadores (dos dinamizadores y uno para apoyar el registro de las respuestas), que participaron en su elaboración y en la recopilación de la documentación gráfica que los acompañan, por lo que poseían un alto conocimiento y dominio de los mismos. Así mismo, reci-

bieron formación en torno al constructo de Personalidad Eficaz y las pruebas de evaluación existentes, controlando también el objeto de la intervención.

La sesión de aplicación de los escenarios inacabados presenta una estructura común en los cuatro bloques. Comienzan con una pequeña introducción que pretende motivar a los niños y con la posterior aplicación de un escenario común para todo el aula. A continuación, se dividía la clase en dos grupos, y en cada uno de ellos se aplicaban los escenarios que correspondan a la sesión de trabajo. En los bloques de escenarios inacabados “Atribuciones y Expectativas” y “Relaciones del Yo”, el aula volvía a trabajar de forma conjunta de cara a la resolución de un escenario final (Figura 2).

Figura 2. Guión de la sesión de aplicación de los Escenarios

Estructura Básica de un bloque (o sesión de aplicación) de Escenarios Inacabados:

1. Introducción: (4 minutos)

- Presentación de los encargados de aplicar los escenarios
- Breve relato motivante que invite a la participación
- Explicación al alumnado de qué es lo que les vamos a pedir que hagan

2. Aplicación del "Escenario Inacabado 1": (15 minutos)

- Ejecución del primer escenario, con los siguientes propósitos generales:
- Ejemplificación de la dinámica de trabajo que se va a seguir en la sesión
- Resolución de las dudas que surjan sobre la dinámica de trabajo
- Registro de las respuestas suscitadas

NOTA: Este Escenario, aunque con la clase dividida en dos para trabajar con grupos reducidos y facilitar el registro de las repuestas, es común a todo el aula para establecer un nexo entre los dos grupos de trabajo que se forman. Así los alumnos tienen una figura de referencia (el dinamizador) y, a la vez, dejan de preguntarse qué está haciendo el otro grupo.

3. Aplicación del resto de Escenarios Inacabados: (40 minutos)

- La clase se divide en dos mitades. Una parte hará la parte “A” de la sesión y la otra mitad de la clase hará la parte “B”
- -Presentación de los escenarios y planteamiento de las preguntas
- Los aplicadores intervendrán para fomentar la participación de todos los alumnos e intentar variar las vertientes de repuesta (por ejemplo, si todas las repuestas que dan tiene que ver con el colegio, el aplicador puede decir:
- "Ahora a ver si podéis decirme algo que sea de fuera del colegio...")
- Registro de las repuestas suscitadas

NOTA: En dos bloques de escenarios, en “Atribuciones y Expectativas” y “Relaciones del Yo”, los dos grupos se volverán a juntar en un escenario final que ayude

a cerrar la sesión.

4. Conclusión de la sesión: (1 minuto)

- Se agradece la participación y se felicita al alumnado por su trabajo
 - Pequeña conclusión y despedida.
-

Después de la aplicación del primer escenario y dividida la clase en dos grupos, en “Fortalezas del yo y Motivaciones” una mitad del aula (parte A) responderá a las cuestiones planteadas en 7 escenarios que buscan información sobre como los niños de estas edades entienden el autoconcepto familiar, académico, físico y social y la motivación al éxito, motivación interna y evitación de fracaso. La otra mitad (parte B) trabajarán en 7 escenarios que recogen información sobre autoconcepto familiar, social y emocional y habilidades sociales.

En “Atribuciones y Expectativas”, una mitad de la clase (A) responderá a las cuestiones planteadas sobre 4 escenarios que recogen información acerca de las atribuciones de éxito y de las expectativas optimistas y pesimistas; y la otra mitad (B) en 3 escenarios sobre Atribuciones de éxito y fracaso, Autoconcepto académico, Motivación interna, Expectativas optimistas y pesimistas y Afrontamiento de problemas. Los 5 escenarios finales que resuelve el aula de forma conjunta buscan recabar información acerca de las atribuciones de éxito, la evitación de fracaso, la motivación al éxito y el afrontamiento de problemas de forma resolutiva, pasiva o evitativa.

En “Relaciones del Yo” una parte de la clase (A) contestará a 4 escenarios que buscan conocer mejor la manera de entender sus habilidades para expresarse en una situación social y formular peticiones de forma pertinente; el otro grupo (B) responde a 4 escenarios que tratan sobre las habilidades para controlar situaciones de enfado y para la defensa de los derechos propios. Los 4 escenarios aplicados a todo el aula tratan sobre la asertividad y la habilidad para interactuar con el otro sexo.

En “Retos del Yo” la clase se divide en dos para trabajar con grupos más pequeños facilitando la participación de los alumnos y el registro de sus respuestas, pero los 5 escenarios utilizados en cada mitad de la clase son los mismos.

Lo aquí expuesto es la información principal u objetivo que pretendemos obtener con la aplicación de los escenarios. Eso no quiere decir que las repuestas suscitadas en los alumnos se ciñan a la orientación que se ha dado a cada situación. Se aprovechan todas las respuestas elicitadas como información adicional que proporcionan los niños sobre otras dimensiones, aunque estas no sean sobre el foco de interés original del escenario.

Los tres aplicadores participaban en el registro de repuestas con el objetivo de perder la menor cantidad de información posible. Los alumnos daban todas sus repuestas de forma espontánea y oral, por lo que el registro de las mismas era quizá la parte más delicada de la aplicación. El registro se llevó a cabo recogiendo la repuesta en la

“Ficha de Registro”, que tal como se puede ver recogía además información del alumno que había dado la repuesta.

Figura 3. Componentes de la Ficha de Registro de Repuestas dadas a los Escenarios.

Estructura de la Ficha de Registro

Encabezado:

Esfera - Clase

Actividad - Colegio

Cuadro de Registro:

Nº Escenario	Respuesta	Género	Nacionalidad
Ej*: 1 b	Porque se lo dicen sus padres	A	I

Códigos

Género:

Masculino..... O

Femenino..... A

Nacionalidad:

Inmigrante..... I

*En el ejemplo, la repuesta la da una chica (A) inmigrante (I) y corresponde al escenario 1 b

La “Ficha de Registro” (ver Figura 3) recoge en su encabezado la siguiente información: Esfera, Actividad, Clase y Colegio. *Esfera* hace referencia al bloque de escenarios que se estaba aplicando -“Fortalezas del yo y Motivación”, “Atribuciones y Expectativas”, “Relaciones del yo” o “Retos del yo”- que están en relación con cada una de las cuatro esferas del constructo de Personalidad Eficaz. *Actividad* sirve para diferenciar cada una de las mitades en las que se dividía a la clase y que, excepto en el bloque “Retos del yo”, trabajan escenarios diferentes marcando con “A” una de las partes y “B” la otra. *Colegio* recogía el nombre del colegio en que se aplicaban los escenarios y *Clase* el curso y el grupo que los alumnos cursaban.

Debajo del encabezado se sitúa una tabla de cuatro columnas, cada una de las cuales recoge información relevante de la repuesta generada por el alumno. La primera columna recoge el número, que tiene asignado cada una de las preguntas del escenario, o un número y una letra, si se trata de una pregunta relacionada con una ya formulada (por ejemplo, “¿Qué cosas ponen nervioso a David?” llevará un número asignado, mientras que “¿Qué hace David para solucionar bien sus nervios cuando...-una de las repuestas dadas por los niños-?” llevará asignado el número de la pregunta anterior y una letra). Números y letras son por tanto una manera rápida de codificar las preguntas planteadas en los escenarios inacabados.

La segunda columna registra una respuesta dada por los alumnos recogida de la manera más literal posible. La tercera el género de quién contestó (con “O” para el género masculino y “A” para el femenino). Y la cuarta, incorporando una “I” en el caso de las respuestas dadas por inmigrantes. Cada respuesta generada se registraba en una fila diferente. Esto se hizo de cara estudiar las posibles diferencias cualitativas que pudieran darse en las repuestas a los escenarios en función de estas variables.

Resultados

Respuestas a los escenarios

Resultado de la aplicación de los escenarios se recogieron en total más de 1900 respuestas dadas por los alumnos. Esto es una media de casi 43 repuestas por escenario planteado. A continuación, se presenta una tabla con la cantidad de respuestas registradas en cada uno de los escenarios, separadas por bloques de aplicación:

Tabla 2.

Número de Respuestas en cada bloque de escenarios inacabados

Bloque escenarios	Nº de escenarios	Total de respuestas
Autoconcepto y Motivación	14	696
Atribuciones y Expectativas	12	517
Retos del yo	6	337
Relaciones del yo	12	378
TOTAL DE RESPUESTAS		1928

Redacción y selección de ítems

De estas repuestas se generó una colección de ítems en relación a cada una de las variables que conforman la batería, objetivo último de este trabajo. Primero, se realizó un análisis cualitativo de las repuestas dadas, seleccionando aquellas que fueran comunes a todos los rangos de edad o que dijeran lo mismo de distinta forma. En segundo lugar, se generaban los ítems utilizando las respuestas a los escenarios como base, en una especie de "lluvia de ideas": en base a las repuestas dadas se redactaban ítems y se ponían en relación con la variable del constructo de Personalidad Eficaz que teóricamente medían. En tercer lugar, se eliminaron aquellos ítems que pudieran resultar inadecuados, demasiado largos o demasiado complicados.

Así, nos quedamos con una colección de más de 340 ítems. Un total de 126 ítems para la esfera "Fortalezas del Yo", 105 para "Demandas del Yo" - 35 ítems para Motivación, 43 para Atribuciones y 27 para Expectativas-, 62 ítems para "Retos del yo" y 53 ítems para "Relaciones del yo". De estos, perseguíamos quedarnos con una batería para el estudio piloto en torno a los 120 ítems que desembocara, para futuros trabajos, en una batería final de 60 ítems de manera que cubriera el espectro de variables que pretendemos medir, fuera aplicable en una sola sesión y que para los niños de estas edades no fuera algo ni pesado, ni cansado. La reducción de ítems hasta la batería piloto se hizo en dos fases.

En la primera fase los ítems fueron sometidos a juicio de expertos. Se les pedía a 6 profesores de educación primaria que seleccionaran un número determinado de ítems que les parecían más adecuados para evaluar cada una de las variables en niños de estas edades. Los ítems iban separados por la variable a la que pertenecían teóricamente, acompañados de una breve explicación de cada una. Tenían que escoger un número determinado de ítems de cada variables, por ejemplo, de la esfera "Fortalezas del yo" debían seleccionar los 5 ítems que les parecieran mejores para cada una de las variables (Autoconcepto físico, emocional, académico, familiar y social). Se escogían finalmente aquellos que más se repetían en la selección hecha por los maestros para formar parte de la batería piloto. En caso de empate en la elección de ítems este equipo tomaba la decisión, decantándose por uno.

En total se configuraron 6 cuestionarios de evaluación (las variables que los configuran pueden ver se en la Tabla 1): Fortalezas del yo: con 25 ítems, 5 por variable. Motivación: con 15 ítems, 5 por variable. Atribuciones: con 18 ítems, 3 por variable. Expectativas: con 16 ítems, 8 por variable. Retos del yo: con 21 ítems, 7 por variable. Relaciones del yo: con 24 ítems, 4 por variable.

El número de ítems por variable se estipuló intentado que los cuestionarios no fueran ni demasiado largos y tediosos para niños de estas edades, ni demasiado cortos para evaluar cada una de las variables del constructo. Así, en total la batería quedó configurada en 119 ítems.

En una segunda fase, con estos 119 ítems seleccionados, se realizará una segunda criba en base a los resultados de fiabilidad, validez y el análisis de los ítems que desembocará en una batería final más reducida.

Discusión

La metodología de escenarios se presenta como una técnica que aporta una gran muestra de lenguaje, sensaciones, situaciones, experiencias y vivencias de la población sobre la que se desea intervenir. Esta metodología proporciona una especie de gran "base de datos" de la que extraer información que servirá de materia prima para la confección de los ítems que conformarán los cuestionarios, verdadero objetivo final de la metodología propuesta.

La asunción básica, la misma que las técnicas proyectivas que adoptan una perspectiva cognitivo-conductual, está en que la respuesta verbal de un sujeto ante una situación interpersonal bien definida, pero inacabada, pone de manifiesto su capacidad para resolver ese tipo de problemas y que tal capacidad cognitiva puede ser buen predictor del ajuste de la persona a la vida real (Fernández-Ballesteros y col., 2002). Llevado a nuestros escenarios y al propósito de los mismos garantiza que los ítems que conformarán la batería, redactados en base a las repuestas dadas por los niños, van a formar parte del espectro de habilidades cognitivas de las que el niño dispone, y también que las conductas planteadas van a estar dentro de su repertorio conductual. Es decir, que los ítems no sólo sean entendibles para los niños, sino también posibles. Además, el juicio de expertos al que fueron sometidos garantiza la idoneidad de los mismos para el objetivo propuesto: extraer gran cantidad de información procedente de los niños que nos sirva para la elaboración de ítems.

Cabe destacar que se trata de una metodología que obtiene gran cantidad de información con bajos costos, tanto de recursos materiales y humanos, como de tiempo invertido en su aplicación. En este trabajo hemos obtenido más de 1900 repuestas en sólo 6 horas de aplicación y con sólo 3 aplicadores. En la misma línea los gastos en recursos materiales que se precisan para su puesta en práctica son casi inexistentes. Apenas se necesitan las imágenes que acompañan a cada escenario (a un tamaño adecuado para trabajar en grupo) pegadas a cartulinas de diferentes colores (que hacen del material de trabajo algo más atractivo y adecuado teniendo en cuenta las edades en las que nos movemos) y las hojas de registro para recoger las repuestas de los alumnos. Se trata pues de un sistema rápido, económico y eficaz de obtener información del niño de segundo y tercer ciclo de educación primaria, aunque podría ser aplicable a otros rangos de edad con las modificaciones pertinentes. Resulta especialmente recomendable cuando se trabaja con minorías o con ciertos colectivos que, por diversas circunstancias, se encuentren alejadas de la cultura o el contexto del investigador que diseña la prueba de evaluación; ya que acerca y aumenta el conocimiento de la población diana a la vez que se obtiene información directa sobre aquello que deseamos evaluar en estos sujetos.

Respecto al objetivo del trabajo, utilizar sus repuestas a los escenarios como base para la elaboración de ítems que desembocarán en una batería de cuestionarios, hemos visto que la gran cantidad de información recogida se vió reflejada en una amplia colección de ítems que fueron seleccionados y cribados por un grupo de expertos de cara a su aplicación piloto. En futuros trabajos, serán los criterios estadísticos de fiabilidad y validez los que criben la batería de cuestionarios para dejarlos en la versión definitiva de los mismos.

En conclusión, la metodología de escenarios se basa en pequeñas historias en las que los sujetos (en este caso niños y niñas de entre 7 y 11 años) deben responder a una serie de cuestiones en relación a una situación hipotética que se les plantea. Esta metodología permite, a través de situaciones con las que los niños puedan sentirse

identificados, indagar en el vocabulario, las cogniciones, las situaciones o las vivencias habituales de los niños de esta edad. Nos servirán, en definitiva, para conocer y utilizar estos “lugares comunes” como base para la elaboración de ítems que conformarán un cuestionario de evaluación.

Referencias

- Bandura, A. (1975). Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84, 191- 215.
- Bandura, A. (1977): *Social learning theory*. Englewood Cliffs. N.J: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1997). *Self Efficacy: the exercise of control*. Englewood Cliffs, N.J: Prentice Hall.
- Bar-On, R. (2006). The Bar-On model of emotional-social intelligence (ESI). *Psicothema*, 18, 13-25.
- Bellack, A. S. (1983). Recurrent problems in the behavioral assessment of social skills. *Behavior Research and Therapy*, 21, 29 - 41.
- Bradberry, T. y Greaves, J. (2005). *The Emotional Intelligence Quick Book*. New York: Simon and Schuster.
- Caulkins, D., Trosset, C., Painter, A., & Good, M. (2000). Using Scenarios to Construct Models of Identity in Multiethnic Settings. *Field Methods*, 12, 267-281.
- Corman, L. (1982). *El test PN II*, Barcelona: Herder.
- Dapelo Pellerano, B., Marcone Trigo, R., Martín Palacio, E., Martín del Buey, F. y Fernández Zapico, A. (2006). Adaptación Chilena del cuestionario de Personalidad Eficaz para adolescentes. *Psicothema*, 18 (1), 130-134.
- Düss, L. (1980). *Fábulas*. Madrid: TEA, S.A.
- Fernández Ballesteros, R., Vizcarro, C. y Oliva Márquez, M. (2002). Técnicas Proyectivas, en Fernández Ballesteros, R. *Introducción a la evaluación psicológica I*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Fiske, D. W. (1971). *Measuring the Concepts of Personality*. Chicago: Aldine Pub.
- Fueyo Gutierrez, E., Martín Palacio, E. y Dapelo Pellerano, B. (2010). Personalidad Eficaz y rendimiento académico: una aproximación integradora. *Revista de Orientación Educativa*, 24 (46), 57-70.
- Gardner, H. (2001) La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el Siglo XXI. Barcelona: Paidós.
- Goleman, D. (1998). La inteligencia emocional en la empresa. Vergara, Argentina.
- Heath, D.H. (1977). *Maturity and competence: A transcultural view*. New York, Gardner Press.

- Kohlberg, L. (1984). *The Psychology of Moral Development. The Nature and Validity of Moral Stages*. San Francisco, Harper and Row.
- Lindzey, G. (1961). *Projective Techniques and Cross Cultural Research*. Nueva York: Appleton-Century-Crofts.
- Martín del Buey, F., Fernández Zapico, A., Martín Palacio, E., Dapelo Pellerano, B., Marcone Trigo, R. y Granados Urban, P. (2008). Cuestionario de Personalidad Eficaz para la formación profesional. *Psicothema*, 20 (2), 224-228.
- Murray, M.D. (1943). *Thematic Apperception Test (TAT)*. Cambridge-Massachusetts: Harvard University Press.
- Papalia, D.E. (2002). *Desarrollo humano*. Bogotá: McGraw-Hill Interamericana S.A.
- Petrides, K. V. y Furnham, A. (2000). On the dimensional structure of emotional intelligence. *Personality and Individual Differences*, 29, 313-320.
- Petrides, K. V., y Furnham, A. (2003). Trait emotional intelligence: behavioural validation in two studies of emotion recognition and reactivity to mood induction. *European Journal of Personality*, 17, 39-75.
- Petrides, K.V., Pérez González, J.C. y Furnham, A. (2007). On the criterion and incremental validity of trait emotional intelligence. *Cognition and Emotion*, 21, 26-55.
- Phillipson, H. (1965). *Test de relaciones objetales*. Buenos Aires: Paidós.
- Rosenzweig, S. (1972). *Test de frustración*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Salovey, P. y Mayer, J.D. (1990). Emotional intelligence. *Imagination, Cognition, and Personality*, 9, 185-211.
- Sharp, C., Croudace, T. J., & Goodyer, I.M. (2008). Biased mentalising in children aged 7-11: Latent class confirmation of response styles to social scenarios and associations with psychopathology. *Social Development*, 16(1), 181-202.
- Spivack, G. & Shure, M.B. (1974). *Social Adjustment of Young Children. A Cognitive Approach to Solving Real-Life Problem*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Sternberg, R.J. (1985): *Beyond IQ: a triarchic theory of human intelligence*. Cambridge University Press.
- Thompson, T., Sharp, J. y Alexander, J.(2008). Assessing the psychometric properties of a scenario-based measure of achievement guilt and shame. *Educational Psychology: An International Journal of Experimental Educational Psychology*, 28 (4), 373-395.
- Zacarés, J.J. y Serra, E. (1996). Creencias sobre la madurez psicológica y desarrollo adulto. *Anales de Psicología*, 12(1), 41-60.
- Zacarés, J.J. y Serra, E. (1998). *La madurez personal: perspectivas desde la Psicología*. Madrid: Pirámide.